

Virtuelle Vergemeinschaftung Jugendlicher: ein Literaturbericht zur Szenenforschung der Projektgruppe "Jugendszenen im Internet"

Leichner, Annika; Steiger, Susanne

Veröffentlichungsversion / Published Version
Zeitschriftenartikel / journal article

Zur Verfügung gestellt in Kooperation mit / provided in cooperation with:
Verlag Barbara Budrich

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Leichner, A., & Steiger, S. (2009). Virtuelle Vergemeinschaftung Jugendlicher: ein Literaturbericht zur Szenenforschung der Projektgruppe "Jugendszenen im Internet". *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung / Discourse. Journal of Childhood and Adolescence Research*, 4(4), 513-524. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-335099>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-SA Lizenz (Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY-SA Licence (Attribution-ShareAlike). For more Information see: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Virtuelle Vergemeinschaftung Jugendlicher

Ein Literaturbericht zur Szenenforschung der Projektgruppe
„Jugendszenen im Internet“¹

Annika Lechner, Susanne Steiger



Annika Lechner



Susanne Steiger

Zusammenfassung

Welchen Einfluss nimmt das Internet auf die Kommunikation, Verbreitung und Generierung von Jugendszenen? Erkenntnisse der Szenenforschung zu dieser Frage stehen im Mittelpunkt des vorliegenden Literaturberichts. Jugendszenen werden als kommunikative und interaktive Netzwerke verstanden, deren Existenz auf gemeinsamen Interessen ihrer Mitglieder basiert. Das Internet hat sich zweifelsohne zu einem zentralen Kommunikationsraum dieser Gesinnungsgemeinschaften entwickelt. Sie nutzen das Netz zunehmend als Kommunikationsmedium, Präsentationsplattform, Verbreitungsweg und Partizipationsforum. Erste wissenschaftliche Studien deuten darauf hin, dass das Internet auch Potential in sich trägt, Raum für virtuelle Vergemeinschaftung zu bieten und originäre Online-Szenen zu generieren. Der folgende Beitrag führt in die Thematik der Szenenforschung ein und zeigt Probleme wie Potentiale der Selbstrepräsentation von Szenen im Internet auf.

Schlagerworte: Internet, Jugendliche, Jugendszenen, Online, virtuelle Vergemeinschaftung

Virtual Collectivisation of Youth A Literature Survey on Youth Subculture Research

Abstract

This article examines the research findings on the question of how the Internet influences the communication, diffusion and generation of youth subcultures, which are defined as communicative and interactive networks based on the shared interests of their members. Without a doubt, the Internet has emerged as a central communication space for youth subcultures and is increasingly used as a medium of communication, self-presentation, diffusion and participation. According to leadoff studies, there is evidence to suggest that the Internet potentially provides space for virtual collectivisation and may generate youth subcultures whose existence is limited to the internet. The following article provides an introduction to youth subculture research and highlights problems as well as potentials of self-representation of youth subcultures online.

Keywords: Internet, youth, youth subcultures, online networks, virtual collectivisation

„Jugendszene“ und „Jugendkultur“ sind in den Medien heutzutage allgegenwärtige Begriffe. Die Vergemeinschaftung Jugendlicher² findet zunehmend virtuell statt – eine Entwicklung, die aufgrund ihres rasanten Fortschreitens und ihrer Folgen in den Fokus der Forschung rücken sollte.

1 Jugendszenen als Kommunikationsräume

Szenen sind
Gesinnungsgemein-
schaften

Im Anschluss an *Hitzler/Bucher/Niederbacher* (2005) verstehen wir unter Jugendszenen „Gesinnungsgemeinschaften“, „kommunikative und interaktive Teilzeit-Gesellungsformen“ und „thematisch fokussierte soziale Netzwerke“.

Szenegänger teilen
Wichtigkeiten

Jede Szene verfügt über ein zentrales „issue“, ein „Thema“, auf das hin die Aktivitäten der Szenegänger ausgerichtet sind. Dieses „issue“ kann z.B. ein bestimmter Musikstil sein, eine Sportart, eine politische Idee, eine bestimmte Weltanschauung, spezielle Konsumgegenstände (Autos, Filme etc.) oder auch ein Konsum-Stil-Paket (die „angesagten“ Dinge). Szenegänger teilen das Interesse am jeweiligen Szene-Thema. Sie teilen auch typische Einstellungen und entsprechende Handlungs- und Umgangsweisen. Selbstverständlich ist der Szene-Alltag nicht ausschließlich vom zentralen Thema bestimmt. Skater führen nicht ständig ihre Kunststücke vor, Punks hören nicht ununterbrochen „Krachmusik“ und Graffiti-sprayer haben nicht unentwegt die Farbdose in der Hand. Thematische Fokussierung meint vielmehr die Vorfindlichkeit eines mehr oder weniger präzise bestimmten thematischen Rahmens, auf den sich Gemeinsamkeiten von Einstellungen, Präferenzen und Handlungsweisen der Szenemitglieder beziehen. Um diesen Rahmen herum versammeln sich und mit diesem Rahmen überschneiden sich andere thematische Rahmen. Dergestalt findet vielfältige Kommunikation und Interaktion statt: innerhalb der Szene, über die (diffusen) Ränder der Szene hinaus und auch außerhalb der Szene“ (*Hitzler/Bucher/Niederbacher* 2005, S. 20ff.).

Szenen scheinen ständig in Bewegung zu sein und fortwährend ihre Gestalt zu ändern. Je mehr man sich ihnen nähert, desto deutlicher wird, dass sie sich oft schwer gegeneinander abgrenzen lassen, dass die Ränder der einen Szene „ausfransen“ und sich mit denen von anderen überlappen, und dass die Szenen sich in heterogene Publika hinein erstrecken. Der so verstandene Begriff Jugendszene deckt jedoch nicht alles ab, was gegenwärtig an typischen juvenilen Formationen unter Beobachtung steht. *Ferchhoff* (2007), *Höhn* (2008), *Völker* (2008) und *Bug/Karmasin* (2003) z.B. sprechen von „Jugendkulturen“, *Manfé* (2005) von „Subkulturen“, *Farin* (2001) von „Jugendsubkulturen“.

In der englischsprachigen Literatur werden posttraditionale juvenile Gemeinschaftsformen vorwiegend als „youth cultures“ (*Kollege* 1999) oder „(youth) subcultures“ (*Williams* 2003; *Hodkinson* 2003) etikettiert. Auch einige der englischsprachigen Autoren konstatieren jedoch, dass der Begriff „subculture“ nicht mehr angemessen sei, weil die heute so bezeichneten Gemeinschaftsformen eher internationale Phänomene als Untergrund-Organisationen seien. *Huq* (2006) schlägt als Alternative deshalb die Bezeichnung „scene“ vor – vor allem allerdings, um der sozial-räumlichen Dimension Rechnung zu tragen.

Szenen konstituieren sich, so *Hitzler/Bucher/Niederbacher* (2005, S. 212), „als interaktive Netzwerke; ihre Existenz ist gebunden an die ständige Erzeugung und Vergewisserung gemeinsamer Interessen seitens ihrer Mitglieder“. Als symptomatisches Kommunikationsmedium gilt hierbei das „Fanzine“, in dem alle möglichen „Kenner“ über die Qualität von Treffpunkten und über das Geschehen bei Events reflektieren, Szene-Entwicklungen thematisieren, Szene-Accessoires vorstellen, Szene-Persönlichkeiten charakterisieren usw., kurz: szenespezifische Informationsinteressen im weitesten Sinne befriedigen.

Hitzler/Bucher/Niederbacher (2005, S. 227) stellen in Szenen eine in Folge technologischer Innovationen fortschreitende Medialisierung fest. Das heißt,

dass nicht nur immer mehr Medien bzw. Medientypen genutzt, sondern dass diese auch immer aufwändiger gestaltet werden und immer mehr Aufmerksamkeit evozieren. Insbesondere das Internet, welches sich durch seine unmittelbare Rückkanalfähigkeit aus dem Angebot aller bisherigen Massenmedientypen abhebt und seinen Nutzern zu vergleichsweise geringen Kosten ein hohes Maß an Gestaltungs- und Partizipationsmöglichkeiten bietet, treibt diese Entwicklung entscheidend voran.

2 Jugend online

Großegger/Heinzlmaier (2007) konstatieren, dass sich das Internet mittlerweile zu einem Leitmedium Jugendlicher entwickelt hat. „Online zu gehen“ ist heute eine in den jugendlichen Alltag integrierte Aktivität (vgl. *Bug/Karmasin* 2003; *Hasebrink* 2003; *Wheeler* 2003; *Ferchhoff* 2007; *Rigby* 2008; *Vogelgesang* 2008). Viele Jugendliche verfügen über eine außerordentlich hohe Mediennutzungskompetenz, was sowohl Rezeption und Bedienung der Medien als auch zusehends Handlungskompetenz qua Medien umfasst (vgl. *Ferchhoff* 2007; *Bug/Karmasin* 2003; *Wheeler* 2003). Nutzungsformen sind eng verknüpft mit dem Aufkommen neuer Angebote an Kommunikationsplattformen und neuer Technologien.

So werden heute vor allem die neuen „Mitmach-Angebote“ des „Web 2.0“ angenommen (vgl. *Fisch/Gscheidle* 2008). Während die meisten User bis vor wenigen Jahren das Internet hauptsächlich passiv – durch den Abruf von Inhalten – rezipieren konnten, eröffnet das Web 2.0 durch seine technologischen Neuerungen vielfältige Optionen der aktiven Partizipation mit Hilfe einfacher Anwendungen. Jugendliche zählen zu den Intensivnutzern interaktiver Angebote und sind insbesondere in Online-Gemeinschaften, so genannten „Communities“ stark vertreten (vgl. *Huq* 2006; *Fisch/Gscheidle* 2008).

Aktive Mitgestaltung
von Online-Inhalten

Die Literatur beschreibt vielfältige Beweggründe Jugendlicher zur Nutzung des Netzes – u.a. zur Selbstdarstellung, Orientierung und eigenen Positionierung (vgl. *Tillmann/Vollbrecht* 2006; *Ferchhoff* 2007; *Tillmann* 2008), wobei das Internet Jugendlichen in erster Linie zur kostengünstigen, ortsunabhängigen Kommunikation und zum sozialen Austausch dient (vgl. *Ganguin/Sander* 2007; *Fisch/Gscheidle* 2008).

Fortschreitende
Individualisierung

Das Themenfeld ‚Jugend und Internet‘ wird von der Jugendliteratur zwar durchaus beleuchtet, ist in den meisten Fällen allerdings sehr fallbezogen ausgerichtet und ‚hinkt‘ der technologischen Entwicklung häufig hinterher. Die wissenschaftliche Vernachlässigung des neuen Mediums lässt sich auch im Bereich der Erforschung von Jugend-Kulturen (im engeren Sinne) feststellen. *Völker* (2008) beispielsweise befasst sich zwar intensiv mit den Entwicklungen unterschiedlicher Jugendkulturen des 20. Jahrhunderts (z.B. Skinheads, Punks, Hip-Hop), lässt in seiner Analyse das Internet jedoch völlig außer Acht.

3 Szenen im Netz

Wenn das Themenfeld ‚Jugendszenen und Medien‘ beleuchtet wird, geht es häufig eher darum, in welcher Weise Publikumsmedien Jugendszenen darstellen (vgl. *Meisel* 2005). Wird hingegen die Mediennutzung von Jugendszenen in den Fokus gestellt, betrachten einige der einschlägig befassten Forscher noch immer vor allem die traditionellen Massenmedien Presse und Rundfunk sowie die gedruckten Szene-„Fanzines“ (vgl. *Ganguin/Sander* 2007; *Meisel* 2005). Die Autoren, die das Internet in ihre Ausführungen einbeziehen, betonen vor allem die Nutzung neuer Kommunikationswege im Internet (vgl. *Cunningham* 1998; *Meyer* 2000; *Repke/Wensierski* 2000; *Hodkinson* 2003; *Meisel* 2005; *Deja/Stahlblock* 2008). Die Frage, warum die Jugendlichen zunehmend online kommunizieren, bleibt jedoch meist offen.

Formen und Wege
der Internetnutzung

Eine Antwort darauf versucht *Androutsopoulos* (2005) am Beispiel der Hip-Hop-Szene zu geben. Er ist der Frage nachgegangen, wie und worüber sich Jugendliche in der Hip-Hop-Szene im Internet austauschen und kommt zu dem Schluss: „Was sie ans Netz treibt, ist ihr Interesse an einer vertiefenden Auseinandersetzung mit der Kultur“ (ebd., S. 163). *Androutsopoulos* arbeitet mit einem ethnografisch-textanalytischen Ansatz und bezieht Aspekte der Cultural Studies sowie der Online-Forschung ein. In einer Analyse von Hip-Hop-Websites und einer Online-Forums-Diskussion unterscheidet er vier Nutzertypen: „Gelegenheits-Poster“, „Stammmitglieder“, „Netzämter“ und „Nachwuchsjournalisten“. Während die Unterscheidung zwischen den Kommunizierenden, die sich nur ab und an am Diskurs beteiligen („Gelegenheits-Poster“), und denen, die konstant die Diskussion bestimmen („Stammmitglieder“) einleuchtet, erscheint die Begriffsdefinition der „Netzämter“ und „Nachwuchsjournalisten“ allerdings als fragwürdig. Deutlich wird jedoch, dass Online-Diskussionsforen Szenegängern neue Möglichkeiten des öffentlichen Austauschs eröffnen und die Diskursfläche erweitern, die traditionelle Szenemedien bisher geboten haben (ebd. 2005, S. 165).

Williams (2003) hat sich intensiv damit auseinander gesetzt, in welcher Weise Anhänger der ‚Straightedge‘-Szene online miteinander kommunizieren. 18 Monate lang hat er den Austausch in einem Szene-Forum beobachtet sowie Online-Interviews mit Forumsteilnehmern geführt. Er konstatiert: „For members of music subcultures, the internet serves as a site where topics of subcultural interest can be discussed including the negotiation of subcultural frames of reference, information in music, bands and face-to-face subcultural activities (e.g. concerts), as well as providing a relatively safe environment to openly talk about their lives and experiences“ (ebd., S. 62). Ein zentraler Aspekt seiner Analyse ist die kommunikative Bedeutung der selbst gewählten User-Namen und „Signature files“, also der kurzen Sätze, die ein Forumsteilnehmer standardmäßig an jeden seiner Text-Beiträge anhängen kann. *Williams* stellt fest, dass die ‚Straightedger‘ diese Online-„Markenzeichen“ nutzen, um Aspekte persönlicher und kollektiver Identität zu kommunizieren (ebd., S. 71), und somit ihre Straightedge-Identität über den Online-Austausch mit anderen vermitteln, formen und festigen. Diese Identitätskonstruktion ist insofern von gewichtiger

Identitäts-
konstruktion im
Netz

Bedeutung, als die Straightedge-Identität, Stil, Werte und Einstellungen der Szene – sprich die Frage, was Straightedge-Sein ausmacht – eines der inhaltlich dominierenden Forentheemen darstellt.

Das Internet bietet Jugendszenen unterschiedlichster Art eine alternative Präsentationsplattform außerhalb der traditionellen Medienwelt (vgl. *Kahn/Kellner* 2003; *Wilson/Atkinson* 2005). *Wilson* (2006) hat im Rahmen seiner Forschung zur Rave-Szene und deren Online- und Offline-Aktivitäten beobachtet, dass Rave-Gruppierungen von unterschiedlichen Promotion-Möglichkeiten im Internet Gebrauch machen. Sie präsentieren ihre Szene durch die Publikation von wöchentlich oder monatlich erscheinenden „rave zines“, d.h. von Online-Szenemagazinen, Ankündigungen in Newsgroups (z.B. Eventankündigung) und aktiver Beteiligung in Chat-Rooms. Nach *Meyer* (2000, S. 107) setzen in der Techno-Szene vor allem etablierte Institutionen (wie Clubs, Labels, regelmäßig stattfindende Raves, Fanzines) sowie prominente Personen (wie beispielsweise DJs) auf die mediale Repräsentation im World Wide Web in Form eigener Web-Sites.

Den Trend, das Netz als Selbstdarstellungs-Plattform zu nutzen, bestätigt *Androutsopoulos* (2005) auch für die Hip-Hop-Szene. Insbesondere ‚Nachwuchskünstler‘ versuchen, ihren Bekanntheitsgrad auf diese Weise zu steigern, ähnlich wie ‚Sprayer‘, die im Internet eigene Bilder präsentieren, um auf sich aufmerksam zu machen (vgl. *Lettgen* 2004). Szenen, die sich stark über visuelle Zeichen und Äußerlichkeiten definieren, profitieren ohnehin in besonderem Maße von der Präsentationsplattform Internet. Das stellt z.B. *Meisel* (2005) bei der Beobachtung der ‚Gothic‘-Szene fest: „Mit Hilfe der Repetition der stark zeichenhaften Bilder und ihrer Bedeutungen, die im Internet als auch [...] in den Szenezeitschriften eine große Rolle spielen, wird es den „Gothics“ möglich, ihre die Szene ausmachenden Themen und Mythen immer wieder in Umlauf zu bringen und auf diese Weise die Szene und ihre Interessensgebiete zu konstituieren“ (ebd., S. 83). Dass „Gothics“ ihre Selbstdarstellung im Netz in sehr ausgeprägter Form betreiben, bestätigt auch *von Gross* (2006). Als Ursache nennt sie den Umstand, dass sich die Szenegänger im realen Leben oft „missverstanden“ fühlen und die Präsentation im Internet eine Art Image-Korrektur darstellt. *Von Gross* (2006) folgert, dass die Selbstdarstellung für die Gothic-Szene insbesondere deshalb wichtig ist, weil sie keinen ausgeprägten „street style“ besitzt, also weniger öffentlich auf der Straße als viel mehr „im Privaten“ stattfindet. Im Internet fänden Gothics einen Ort der Selbstbestimmung, an dem sie sich gegen ‚falsche‘ Fremd-Wahrnehmungen wehren könnten. Eine andere Absicht der Selbstpräsentation von Szenen erkennen *Kahn/Kellner* (2003), deren Forschungsinteresse Szenen mit politischer Orientierung galt. Diese nutzen das Internet „for both progressive and reactionary causes“ (ebd., S. 300) zur Propaganda ihrer politischen Ideen.

Jugendliche Internetnutzer sind überaus empfänglich für sich online verbreitende neue Ideen, nach welchen sie häufig auch gezielt im Internet suchen (vgl. *Lopiano-Misdom/De Luca* 1997). Gerade Trends verbreiten sich im Netz überaus schnell (vgl. *Mayhew* 2000). Demnach dient das Internet auch Jugendkulturen und -szenen als weltweiter Verbreitungsweg, denn während diese bislang häufig territorial-bezogen und sozial-räumlich begrenzt waren (vgl. *Till-*

Territoriale
Entgrenzung

mann/Vollbrecht 2006), ermöglicht das Netz ihnen eine rasche Diffusion in globaler Dimension (vgl. *Jay* 2008). Dies machen *Wilson/Atkinson* (2005) im Rahmen ihrer Forschung über die kanadische Rave-Szene besonders deutlich: „Youth culture in the age of the Internet could be viewed not only as more fragmented, diffuse, and neo-tribal than traditional subcultures in classic British works in the area (...) but also as more cohesive in the sense that virtual connections can enhance local relationships while allowing for global cultural/support networks“ (S. 305).

Vergemein-
schaftungsprozesse
im Internet

Bereits vor zehn Jahren hat *Kollege* (1999) erkannt, dass das Internet aufgrund seiner weltweiten strukturellen Verfügbarkeit das Potential hat, Menschen unabhängig von ihrem Standort zu verbinden und damit ungewöhnlich große Gemeinschaften herauszubilden. *Höhn* (2008) demonstriert das Vergemeinschaftungspotential des Netzes an der Entwicklung und Verbreitung von ‚Visual kei‘, einer originär japanischen Jugendszene, als deren Stil prägender Faktor nahezu ausschließlich die ästhetische Erscheinung gilt. *Höhn* (2008, S. 204) beschreibt Visual Kei als eine „Form der kollektiven ästhetischen Selbststilisierung und -inszenierung“, wie sie in dieser extremen Form bisher bei keiner anderen Szene beobachtbar war. Es war das Internet, das Visual Kei durch die Verbreitung von J-Rock/-Pop mittels des mp3-Formates sowie durch die öffentliche Präsentation visueller Bilder von Japan nach Europa exportiert hat.

Solche und andere Beispiele zeigen, dass das Netz signifikant zur globalen Verbreitung von Jugendszenen und damit auch zur Vergrößerung der Szene-Gemeinschaft beiträgt (vgl. *Williams* 2006).

4 Online und Offline – eine Szene-Welt?

Partizipation via
Internet

Das Internet eröffnet durch vielfältige digitale Kommunikationstechnologien neue Partizipationsmöglichkeiten. Auch für Jugendliche, die bis dato aus infrastrukturellen Defiziten nicht an bestimmten Szenen teilhaben konnten, wie *Williams* (2003, 2006) in seinen Studien zur Straightedge-Szene exemplarisch zeigt. Durch die Diskussion und das Aushandeln von Straightedge-Prinzipien in Online-Foren beispielsweise können Jugendliche an der Szene partizipieren und den Szene-Lifestyle aktiv mitkonstituieren, unabhängig davon, ob sie die Möglichkeit haben, einen Offline-Szenetreffpunkt aufzusuchen. Auch hier zeigt sich, dass das Internet genutzt wird, um neue Formen individueller und kollektiver Identität zu konstruieren (vgl. *Williams* 2003).

Auch *Wilson* (2006) gibt ein Beispiel dafür, wie Online- und Offline-Welten im Szeneleben zusammenwachsen: Auf „online-offline raves“ können „Raver“, die sich physisch auf der Rave-Party befinden, in Chatrooms mit Online-Teilnehmern kommunizieren, die die per Livestream übertragene Veranstaltung von zu Hause aus verfolgen. So können Jugendliche Szene-Events virtuell miterleben und die Erfahrungen mit anderen teilen. *Großegger/Heinzlmaier* (2007) betonen, dem ganz entsprechend, dass für junge Menschen gerade im ländlichen Raum die virtuellen Treffpunkte im Netz einen hohen Stellenwert haben, da sie so auch aus der Peripherie Anschluss an die Szene finden und halten können.

Dass dies eine rein virtuelle Partizipation darstellt, bedeutet für Jugendliche nicht unbedingt eine ‚Abwertung‘ des Szene-Erlebnisses. Und *Wilson* (2006) hat festgestellt, dass die getrennte Betrachtung von Online- und Offline-Lebenswelten Jugendlicher ohnehin obsolet geworden ist. Denn “the online and offline experiences of youth are oftentimes continuous and interconnected” (*Wilson* 2006, S. 313). Die wechselseitige Beziehung von Online- und Offline-Erfahrungen und die Wahrnehmung derselben als Gesamterleben der Szene-Welt werden auch in einigen anderen Studien zumindest angedeutet (vgl. *Clerc* 2000; *Vogelgesang* 2003; *Wilson/Atkinson* 2005; *Wilson* 2006; *Höhn* 2008).

Das Internet stellt für Jugendszenen offenbar mehr dar als nur eine Art ‚Transportmittel‘ des Stils. *Vogelgesang* (2003) bezeichnet es als „virtuellen Erlebnis- und Begegnungsraum“ Jugendlicher, der sich zum „Kristallisationspunkt für Szenen und Fankulturen“ (S. 4) entwickelt hat, an welchem eigene Regeln, Rituale und Zugehörigkeitsformen gelten. Diese bilden sich durch die Partizipation der Szenemitglieder in der virtuellen Welt heraus, was die Frage aufwirft, inwieweit das Internet die reale Szene-Entwicklung beeinflusst, oder gar eigene (Sub-)Szenen hervorbringt, wenn das Online-Szene-Geschehen an Eigendynamik gewinnt.

5 Vergemeinschaftende Virtualität

Das Internet als Raum für Vergemeinschaftung steht im Fokus einer Reihe von Untersuchungen (vgl. u.v.a. *Lopiano-Misdorn/De Luca* 1997; *Abbott* 1998; *Bury* 2003; *Hodkinson* 2003; *Großegger/Heinzlmaier* 2007). In diesem Kontext fällt die These von *Hodkinson* (2003) auf, weil – gleichsam im Gegensatz zu anderen einschlägigen Befunden – dieser zufolge das Internet die Abgrenzung von Gemeinschaften eher verstärkt, als dass es diese nach außen öffnet, dass es die Kluft zwischen kulturellen Gruppierungen also vergrößert (vgl. *Hodkinson* 2003, S. 285). Auch *Abbott* (1998) betont in seiner Analyse von Umgangsformen in Netz-Communities, dass „Newcomer“ nur willkommen geheißen werden, wenn sie bereits mit den Gepflogenheiten der regelgeleiteten Gemeinschaft vertraut sind. Allerdings wurden diese Erkenntnisse Ende der 1990er-Jahre gewonnen, als die Partizipationsmöglichkeiten im Internet noch beschränkt waren, was sich mit dem Web 2.0 entscheidend geändert hat.

Unser eigenes Forschungsinteresse gilt nun insbesondere der Frage, ob das Internet auch Raum für ‚Verszenung‘ bietet, d.h. ob das Internet über das Potential verfügt, ‚eigenständige‘ Szenen zu generieren. Hinweise auch darauf liefern verschiedene Untersuchungen, die die Entwicklung einzelner Szenen verfolgt und die Herausbildung von Sub-Szenen im Internet erkannt haben: *Williams* hat eine solche Sub-Szene unter den Straightedgern identifiziert. In seiner Analyse eines Online-Szene-Forums unterteilt er die Kommunizierenden in zwei Gruppen: die Forumsmitglieder, denen das Internet lediglich als Ergänzung ihrer Partizipation an der Straightedge-Musikszene dient, bezeichnet er als „music-straightedgers“ (vgl. *Williams* 2006, S. 183). Sie teilen die Überzeugung, dass nur die Teilnehmer von ‚face-to-face‘-Treffen für sich eine Szenezugehörigkeit

Das Internet als
Szene-Generator

in Anspruch nehmen können. Auf der anderen Seite stehen diejenigen Forumsteilnehmer, die das Internet als primäre Szene-Ressource und als exklusives Partizipationsmedium nutzen. Sie bezeichnet *Williams* als „net-straightedgers“ (vgl. *Williams* 2006, S. 183). An der ‚face-to-face‘-Szene nehmen sie nicht teil, teilweise mangels Möglichkeiten, teilweise aufgrund der bewussten Abwendung von der Punk-Hardcore-Musikszene. Ihrer Einstellung nach ist allein ein den Straightedge-Regeln folgender Lebensstil (z.B. keine Drogen) ausschlaggebend dafür, ob jemand eine Straightedge-Identität besitzt oder nicht. Für die Gruppe der „net-straightedgers“ stellt das Netz mehr dar als nur ein Szenemedium: „It is a social space through which personal and social identities are constructed, given meaning and shared through the ritual of computer-mediated interaction“ (ebd., S. 195). „Net-straightedgers“ konstruieren eigene Formen von Authentizität online. Der virtuelle Raum des World Wide Web ist *Williams* zufolge so zum Treffpunkt eines neuen Szene-Typs geworden, der ausschließlich Online-Partizipationsmöglichkeiten bietet.

Neue Szene-Typen

Das Internet bildet also sozusagen fraglos die Voraussetzung dieser neuen Sub-Szenen, die durch und durch mediatisiert sind und sich vollständig auf Netzkommunikation stützen (vgl. *Kahn/Kellner* 2003; *Richard* 2000). Aber auch Visual Kei ist ein Beispiel für eine Szene, die in ihrer Gesamtheit hauptsächlich auf Online-Kommunikation basiert (vgl. *Höhn* 2008). Das Internet erscheint als für den wechselseitigen Austausch in der Szene unabdingbar, denn Kommunikation erfolgt in erster Linie über „Selbstinszenierung mittels Fotografiepraktiken und Zurschaustellung im Internet“, woran sich „das Knüpfen von Beziehungen und das Szeneleben“ (ebd., S. 204) anschließt. Die online ausgestellten Bilder wiederum lösen neue Kommunikation aus. Das Internet ist somit das Medium, das die Szene global durch den virtuellen Austausch von Musik und visuellen Bildern verbreitet hat, das die Szenemitglieder weltweit verbindet und durch das sich die Szene immer wieder neu konstituiert. *Höhn* (2008) bezeichnet Visual kei demnach als „nahezu rein internetbasiertes, globalisiertes Exportprodukt“ (S. 205).

Mit dem Verhältnis zwischen dem ‚Mainstream‘ einer Szene und ihren Online-Sub-Szenen sowie mit der Beziehung zwischen Offlinern und Onlinern einer Szene haben sich bisher nur wenige Studien befasst. Wie bereits erwähnt, weist *Williams* (2003) auf konträre Entwicklungen von „music-straightedgers“ und „net-straightedgers“ hin. Die „net-straightedgers“, die teilweise sogar den musik-kulturellen Ursprung der Szene (Punk/Hardcore) ablehnen, haben durch das Internet eine Verlagerung der Szene von einem musikbezogenen Phänomen hin zu einer Lifestyle-Szene in Gang gebracht. Eine ähnliche Entwicklung hat *Manfé* (2005) in der Szene der ‚Otakus‘ beobachtet. Die Otakus nutzen das Cyberspace, um neue Räume zu erschließen, in denen sie – ihrem Selbstverständnis zufolge – gegen die traditionelle symbolische Ordnung ihre eigenen Regeln erstellen und Grenzen ziehen.

Eine Herausforderung bei der Erforschung von Vergemeinschaftungsprozessen im Internet stellt vor allem die Wahl der passenden Methode dar. Unter dem Deckmantel der ‚Online-Forschung‘ werden vielfältige, und zum Teil stark differierende Forschungsaktivitäten subsumiert. Das gemeinsame Ziel dieser Aktivitäten besteht darin, menschliches Verhalten in und mit Computernetzwer-

ken zu erforschen. Es werden dementsprechend Forschungsaktivitäten darunter verstanden, die das Internet als Datenerhebungsinstrument nutzen, aber auch Aktivitäten, die das Internet selbst zum Forschungsgegenstand machen (vgl. *Reips* 2000; *Reips/Bosnjak* 2001). Zusätzlich lassen sich bei den bisher eingesetzten Datenerhebungstechniken erstaunliche Parallelitäten zwischen den Online- und Offline-Verfahren erkennen und der entscheidende Unterschied zwischen den Verfahren besteht lediglich darin, dass ‚Online-Forschung‘ ausschließlich technikbasiert durchgeführt wird (vgl. *Batinic/Bosnjak/Breitner* 1997). Außer Frage steht dabei jedoch, dass die ‚Online-Forschung‘ eine entscheidende Erweiterung des Methoden-Arsenals der empirischen Sozialforschung darstellt (vgl. *Dillman* 1999, S. 352), da sich zahlreiche Vorteile gegenüber ‚klassischen‘ Datenerhebungsmethoden erkennen lassen (vgl. *Bandilla* 1999, S. 9; *Batinic* 2001). Unter den diskutierten Nachteilen von ‚Online-Forschung‘ lassen sich vor allem die Punkte der ‚Datenqualität‘, also die (fehlende) Repräsentativität von Online-Stichproben, (vgl. *Theobald* 2000, S. 44; *Hauptmanns/Lander* 2001) und des ‚digital divide‘, also die Widerspiegelung bestehender sozialer Ungleichheit (vgl. *DiMaggio u.a.* 2001), bzw. die Produktion neuer Ungleichheiten (vgl. *Hepp/Vogelgesang* 2004), finden. Beim Einsatz von Methoden der Online-Forschung ist es demnach unabdinglich, durch theoretische und methodologische Vorüberlegungen auszuschließen, dass die Nachteile der Datenerhebungsmethode negativen Einfluss auf die Ergebnisse der Untersuchung haben.

6 Desiderata

Unzweifelhaft lässt sich das Internet als ein nachgerade unverzichtbares und zunehmend zentrales Kommunikationsmedium in und für Jugendszenen bezeichnen. Ob sich originäre Online-Szenen ohne jeglichen Offline-Ursprung herausbilden können, ist unserem hier dokumentierten Literatur-Kennntnisstand zufolge (so gut wie) noch nicht untersucht worden. Unseres Erachtens empfiehlt sich aber auch die Weiter-Arbeit an ‚konventionelleren‘ Fragen wie etwa denen

- ob und wie genau durch das Internet die Struktur von Szenen umorganisiert wird,
- ob Internetauftritte ‚Schaufenster der Szene‘ sind, oder ob sie die Offline-Szenen nur bedingt repräsentieren,
- wie konsequent das Internet online ‚Offline-Leitbilder‘ (Outfit, Musik, Sprache etc.) verbreitet und so die Szenen jenseits des Computerbildschirms nachdrücklich verändert,
- ob es tatsächlich reine Online-Szenegänger gibt, die sich im Internet in einer Szene bewegen, aber offline keine oder nur sehr wenig Nähe zur Szene erkennen lassen,
- ob das Internet die Entwicklung oder Veränderung der Szenen allgemein oder in gewissen Aspekten beschleunigt,
- inwiefern es traditionelle Szene-Kommunikationsformen (Treffen, Telefon etc.) ersetzt und neue (Chat mit Peers in anderen Ländern) erzeugt,

- welche Faktoren (Land, Sprache, Kultur etc.) zur Abgrenzung einer Szene im Internet führen³ (Szene-Lokalisierung vs. Szene-Globalisierung),
- ob der Rahmen, den das Internet für weitere Abgrenzungen innerhalb einer Szene bietet (z.B. für ‚Splitter-Szenen‘) auch wirklich genutzt wird.

Anmerkungen

- 1 Die Mitglieder der Projektgruppe sind *Simon Balzert, Katharina Bons, Christine Elsaesser, Annalen Geuking, Ronald Hitzler, Annika Lechner, Michael Plempe, Marie Schmidt, Susanne Steiger, Simon Sturm* und *Linda Wabel* (alle Technische Universität Dortmund).
- 2 Jugendlichkeit, bzw. vielmehr ‚Juvenilität‘, wird im Folgenden nicht als eine bestimmte Altersspanne verstanden, sondern als eine Einstellung zur Welt, die sich dadurch kennzeichnet, dass man in „einem komplizierten Zusammenhang von ‚eigenen‘, [...] nicht-erwachsenen-typischen Wichtigkeiten lebt“ (*Hitzler* 2006, S. 89). Juvenilität in diesem Sinne verweist auf eine bestimmte Geisteshaltung – einen Lifestyle – und wird dadurch zu einer prinzipiellen kulturellen Alternative gegenüber der Lebensform des Erwachsenseins. Dies bedeutet gleichzeitig, dass nicht alle jungen Menschen dieser juvenilen Geisteshaltung frönen, aber auch, dass nicht alle mit der entsprechenden juvenilen Geisteshaltung auch Heranwachsende sind.
- 3 Gibt es beispielsweise eine große kommunikationsvernetzte Gothic-Szene im Internet für den gesamten englischsprachigen Raum? Oder strikt getrennte in den Vereinigten Staaten von Amerika, Großbritannien, Australien etc.? Kann diese Unterteilung sogar in Regionen fortgeführt werden? Oder führen andere Faktoren als die Geografie zu unterschiedlichen Internetszenen innerhalb einer Szene?

Literatur

- Abbott, C.* (1998): Making Connections: Young People and the Internet. In: *Sefton-Green, J.* (Hrsg.): Digital Diversions: Youth Culture in the Age of Multimedia. – London, S. 84-105.
- Androutsopoulos, J.* (2005): Musiknetzwerke. Identitätsarbeit auf HipHop-Websites. In: *Neumann-Braun, K./Richard, B.* (Hrsg.): Coolhunters. Jugendkulturen zwischen Medien und Markt. – Frankfurt a.M., S. 159-172.
- Bandilla, W.* (1999): WWW-Umfragen. Eine alternative Datenerhebungstechnik für die empirische Sozialforschung? In: *Batinic, B./Werner, A./Gräf, L./Bandilla, W.* (Hrsg.): Online Research. Methoden, Anwendungen und Ergebnisse. – Göttingen, S. 9-19.
- Batinic, B.* (2001): Fragebogenuntersuchungen im Internet. – Aachen.
- Batinic, B./Bosnjak, M./Breitner, A.* (1997): Der „Internetler“. Empirische Ergebnisse zum Netznutzungsverhalten. In: *Gräf, L./Krajewski, M.* (Hrsg.): Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk. – Frankfurt a.M./New York, S. 196-215.
- Bug, J./Karmasin, M.* (2003): Telekommunikation und Jugendkultur. Eine Einführung in Probleme und Aufgaben des Forschungsfeldes. In: *Bug, J./Karmasin, M.* (Hrsg.): Telekommunikation und Jugendkultur. Eine Einführung. – Wiesbaden, S. 11-27.
- Bury, R.* (2003): ‚The X-Files‘, Online Fan Culture, and the David Duchovny Estrogen Brigades. In: *Muggleton, D./Weinzierl, R.* (Hrsg.): The Post-subcultures Reader. – Oxford/New York, S. 269-283.
- Clerc, S.* (2000): Estrogen Brigades and „Big Tits“ Thread: Media fandom on-line and off. In: *Bell, D./Kennedy, B. M.* (Hrsg.): The Cybercultures Reader. – London/New York, S. 216-229.
- Cunningham, H.* (1998): Digital Culture – the View from the Dance Floor. In: *Sefton-Green, J.* (Hrsg.): Digital Diversions: Youth Culture in the Age of Multimedia. – London, S.128-148.

- Deja, C./Stahlbock, P. (2008): Schwarzes Glück. In: Menschen hautnah (WDR), 17.09.2008.
- Dillman, D. (1999): Mail and Internet Surveys: The Tailored Design Method. – Chichester.
- DiMaggio, P./Hargitta, E./Neumann, R./Robinson, J.P. (2001): Social implications of the internet. Annual Review of Sociology, 27, S. 307-336.
- Farin, K. (2001): generationen-kick.de. Jugendsubkulturen heute. – München.
- Ferchhoff, W. (2007): Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert. Lebensformen und Lebensstile. – Wiesbaden.
- Fisch, M./Gscheidle, C. (2008): Mitmachnetz Web 2.0. Rege Beteiligung nur in Communities. Ergebnisse der ARD/ZDF-Online-Studie 2008. Media Perspektiven, 7, S. 356-364.
- Ganguin, S./Sander, U. (2007): Jugend und Medien im Zeitalter der Globalisierung. In: Villányi, D./Witte, M. D./Sander, U. (Hrsg.): Globale Jugend und Jugendkulturen. Aufwachsen im Zeitalter der Globalisierung. – Weinheim/München, S. 159-172.
- Gross, F. von (2006): Das Netz der Gothics. Die schwarze Szene im Internet. In: Albrecht, V./Tillmann, A. (Hrsg.): Abenteuer Cyberspace. Jugendliche in virtuellen Welten. – Frankfurt, S.103-118.
- Großegger, B./Heinzlmaier, B. (2007): Die neuen vorBilder der Jugend. Stil- und Sinnwelten im neuen Jahrtausend. – Wien.
- Hasebrink, U. (2003): Konvergenz aus Nutzerperspektive. Zur Integration neuer Medien in die Nutzungsmuster von Jugendlichen. In: Bug, J./Karmasin, M. (Hrsg.): Telekommunikation und Jugendkultur. Eine Einführung. – Wiesbaden, S. 29-46.
- Hauptmanns, P./Lander, B. (2001): Zur Problematik von Internet-Stichproben. In: Theobald, A./Dreyer, M./Starsetzki, T. (Hrsg.): Online Marktforschung. Theoretische und praktische Erfahrungen. Wiesbaden, S. 27-40.
- Hepp, A./Vogelgesang, W. (2004): Medienkritik der Globalisierung. Die kommunikative Vernetzung der globalisierungskritischen Bewegung am Beispiel von Attac. In: Hepp, A./Krotz, F./Winter, C. (Hrsg.): Globalisierung der Medien. Eine Einführung. – Wiesbaden, S. 214-244.
- Hitzler, R. (2006): Wird Jugendlichkeit zum Zivilisationsrisiko? Diagnose einer Einstellung. In: Robertson-von Trotha, C. (Hrsg.): Vernetztes Leben. – Karlsruhe, S. 87-95.
- Hitzler, R./Bucher, T./Niederbacher, A. (2005): Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute. – Wiesbaden.
- Hodkinson, P.I. (2003): ‚Net.Goth‘: Internet Communication and (Sub)Cultural Boundaries. In: Muggleton, D./Weinzierl, R. (Hrsg.): The Post-subcultures Reader. – Oxford/New York, S. 285-298.
- Höhn, M. (2008): Visual kei: Vom Wandel einer ‚japanischen Jugendkultur‘ zu einer translokalen Medienkultur. In: Thomas, T. (Hrsg.): Medienkultur und soziales Handeln. – Wiesbaden, S. 193-207.
- Huq, R. (2006): Beyond Subculture. Pop, youth and identity in a postcolonial world. – London/New York.
- Jay, J. (2008): For The Moment. The New York Times, 28.01.2008.
- Kahn, R./Kellner, D. (2003): Internet Subcultures and Oppositional Politics. In: Muggleton, D./Weinzierl, R. (Hrsg.): The Post-subcultures Reader. – Oxford/New York, S. 299-313.
- Kolloge, R. (1999): The Times They Are A-Changing. The Evolution of Rock Music and Youth Cultures. – Frankfurt a.M.
- Lettgen, S. (2004): Gesprayt wird, wo es weht tut. Frankfurter Rundschau, 06.07.2004.
- Lopiano-Misdorn, J./De Luca, J. (1997): Street Trends. How Today's Alternative Youth Cultures Are Creating Tomorrow's Mainstream Markets. – New York.
- Mayhew, D. (2000): What's so wrong with the thong? As a father discovers, it's a sartorial fact of life, even for teens. Fresno Bee (California), 04.03.2000.
- Manfè, M. (2005): Otakismus. Mediale Subkultur und neue Lebensform – eine Spurensuche. – Bielefeld.
- Meisel, U. (2005): Die Gothic-Szene. Selbst- und Fremdpräsentation der umstrittenen Jugendkultur. Eine jugend- und mediensoziologische Untersuchung. – Marburg.
- Meyer, E. (2000): Die Techno-Szene. Ein jugendkulturelles Phänomen aus sozialwissenschaftlicher Perspektive. – Opladen.

- Reips, U.* (2000): Was ist Online-Forschung? In: ZUMA-Newsletter, 18. Online verfügbar unter: <http://www.gesis.org/Forschung/Online-Research/Informationsquellen/newsletter/um18.htm>, Stand: 11.10.2001.
- Reips, U./Bosnjak, M.* (2001): Preface. In: *Reips, U./Bosnjak, M.* (Hrsg.): Dimensions of Internet Science. – Lengerich, S. XII-XV.
- Repke, I./Wensierski, P.* (2000): „Sterben ist schön!“. Der Spiegel, 18.12.2000.
- Richard, B.* (2000): Schwarze Netze statt Netzstrümpfe?: Weibliche Kommunikationsräume in Jugendkulturen und im Internet. In: *Marotzki, W./Meister, D. M./Sander, U.* (Hrsg.): Zum Bildungswert des Internet. – Opladen, S. 341-361.
- Rigby, B.* (2008): Mobilizing Generation 2.0. A practical guide to using web 2.0. Technologies to recruit, organize, and engage youth. – San Francisco.
- Theobald, A.* (2000): Das World Wide Web als Befragungsinstrument. – Wiesbaden.
- Tillmann, A.* (2008): Identitätsspielraum Internet. Lernprozesse und Selbstbildungspraktiken von Mädchen und jungen Frauen in der virtuellen Welt. – Weinheim/München.
- Tillmann, A./Vollbrecht, R.* (2006): Cliques, Jugendkultur und Medien. Medien und Erziehung: Zeitschrift für Medienpädagogik, 4, S. 22-27.
- Vogelgesang, W.* (2003): Wie beeinflusst das Netz die Jugendkultur? In: rlp-inform, 27.11.2003. Online verfügbar unter: <http://www.waldemar-vogelgesang.de/mainz.pdf>, Stand: 23.11.2008.
- Vogelgesang, W.* (2008): Die eigenwillige Mediennutzung von Jugendlichen, Facetten-Kompetenzen-Szenen. AJS-Informationen, Fachzeitschrift der Aktion Jugendschutz, 1, S. 4-14.
- Völker, M.* (2008): Krawall, Kommerz und Kunst. Jugendkulturen im 20. Jahrhundert. – Marburg.
- Wheeler, D. L.* (2003): The Internet and Youth Subculture in Kuwait. University of Washington. Journal of Computer-Mediated Communications, 8. Online verfügbar unter: <http://jcmc.indiana.edu/vol8/issue2/wheeler.html>, Stand: 22.11.2008.
- Williams, J. P.* (2003): The Straightedge Subculture on the Internet: a case study. – Knoxville.
- Williams, J. P.* (2006): Authentic Identities, Straightedge Subculture, Music, and the Internet. Journal of Contemporary Ethnography, 2, S. 173-200.
- Wilson, B.* (2006): Ethnography, the Internet, and Youth Culture: Strategies for Examining Social Resistance and „Online- Offline“ Relationships. Canadian Journal of Education, 1, S.307-328. Online verfügbar unter: <http://www.csse.ca/CJE/Articles/FullText/CJE29-1/CJE29-1-wilson.pdf>, Stand: 23.11.2008.
- Wilson, B./Atkinson, M.* (2005): Rave and Straightedge, the Virtual and the Real: Exploring Online and Offline Experiences in Canadian Youth Subcultures. Youth & Society, 3, S. 276-311.